2021 

台灣使用者經驗設計產業與工作者調查報告

TAIWAN UX INDUSTRY SURVEY REPORT



調查期間 | 2021 Q2
發布日期 | 2022 Q1



1

工作者

1.01 職稱分佈

其他職稱
Others
13%

使用者體驗設計師
UX Designer
26%

專案經理
Project Manager
4%

產品經理
Product Manager
8%

研究員 | 分析師
Researcher | Analyst
11%

介面設計師 | 視覺設計師
UI | GUI | Visual Designer
20%

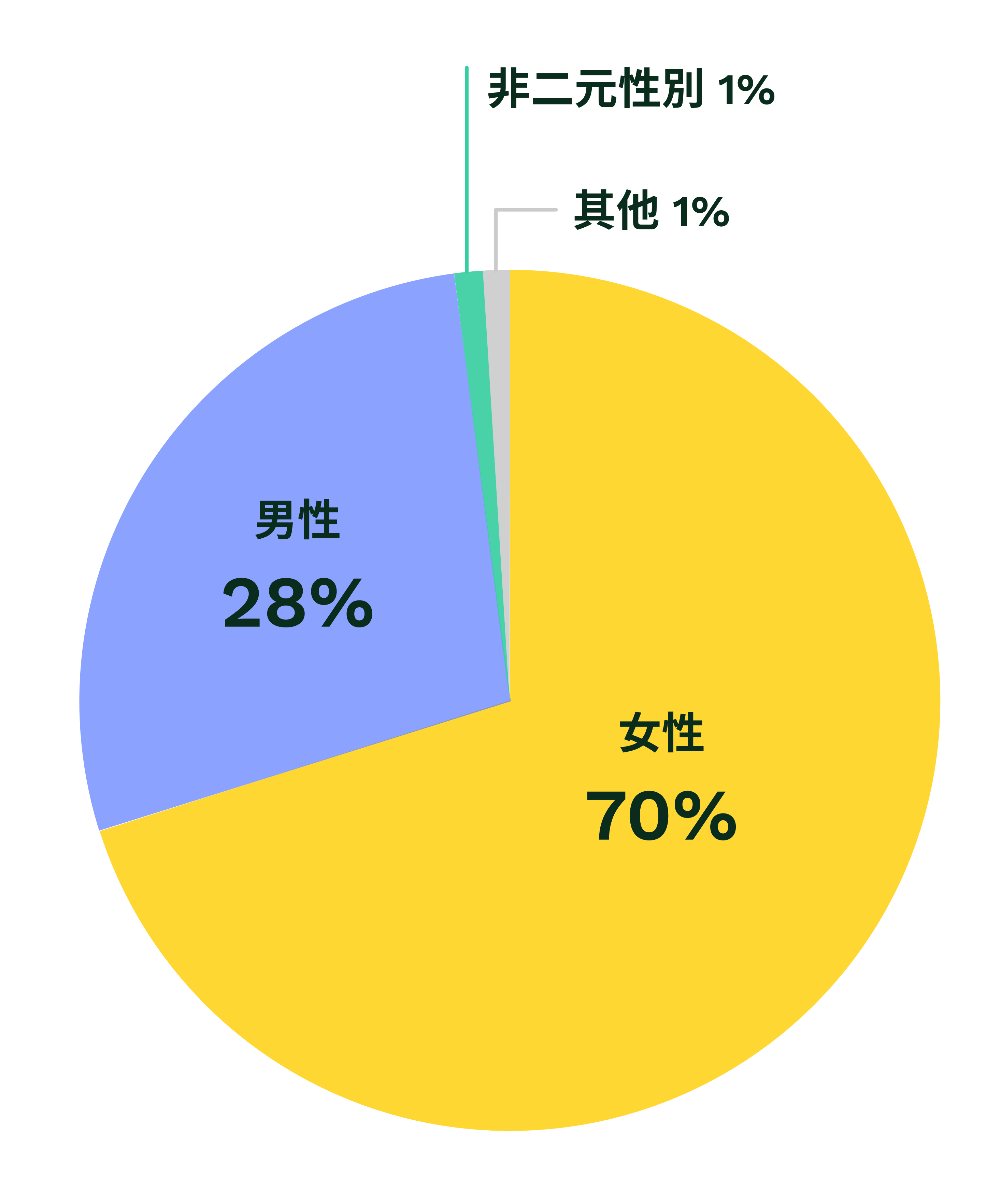
產品設計師
Product Designer
18%

職稱	百分比	人數
使用者體驗設計師	26%	135
介面設計師 / 視覺設計師	20%	107
產品設計師	18%	92
研究員 / 分析師	11%	58
產品經理	8%	44
專案經理	4%	23
總監 / 指導	2%	13
工程師	2%	12
網頁設計師	1%	8
資訊架構師	1%	7
行銷 / 企劃	1%	6
自由工作者 (Freelancer)	1%	5
顧問	1%	4
老闆 / 創辦人	1%	3
互動設計師	1%	3
服務設計師	1%	3
UX 寫手 (UX Writer)	1%	3

n = 526
*少於 20 人的職稱歸類於「其他職稱」



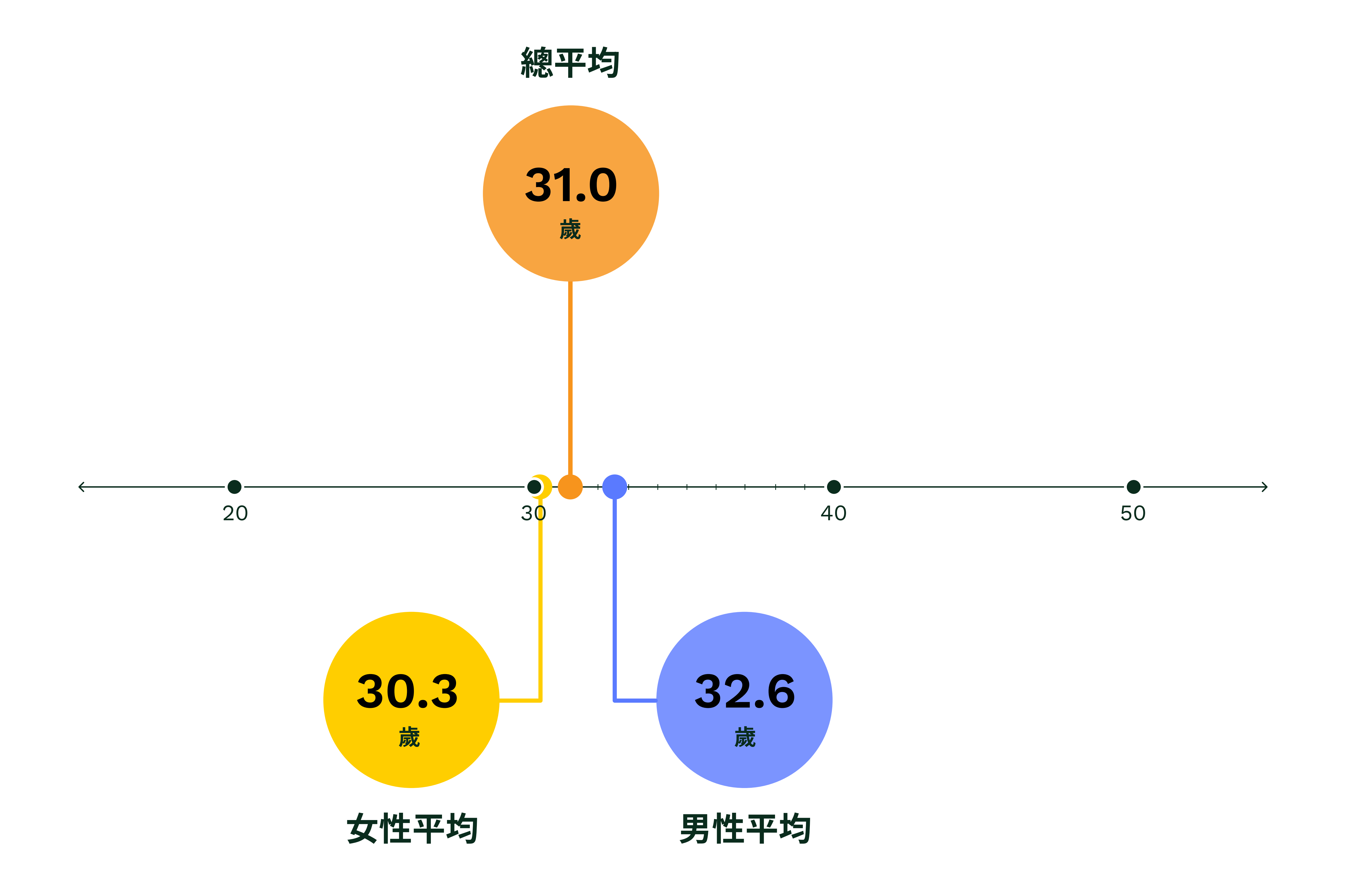
1.02 性別比例



性別	百分比
女性	70%
男性	28%
非二元	1%
其他	1%

n = 526

1.03 平均年齡



性別	年齡
女性	30.3
男性	32.6

n = 514

＊總平均年齡未包含非二元性別與其他

1.04 年齡分佈 | 依職稱

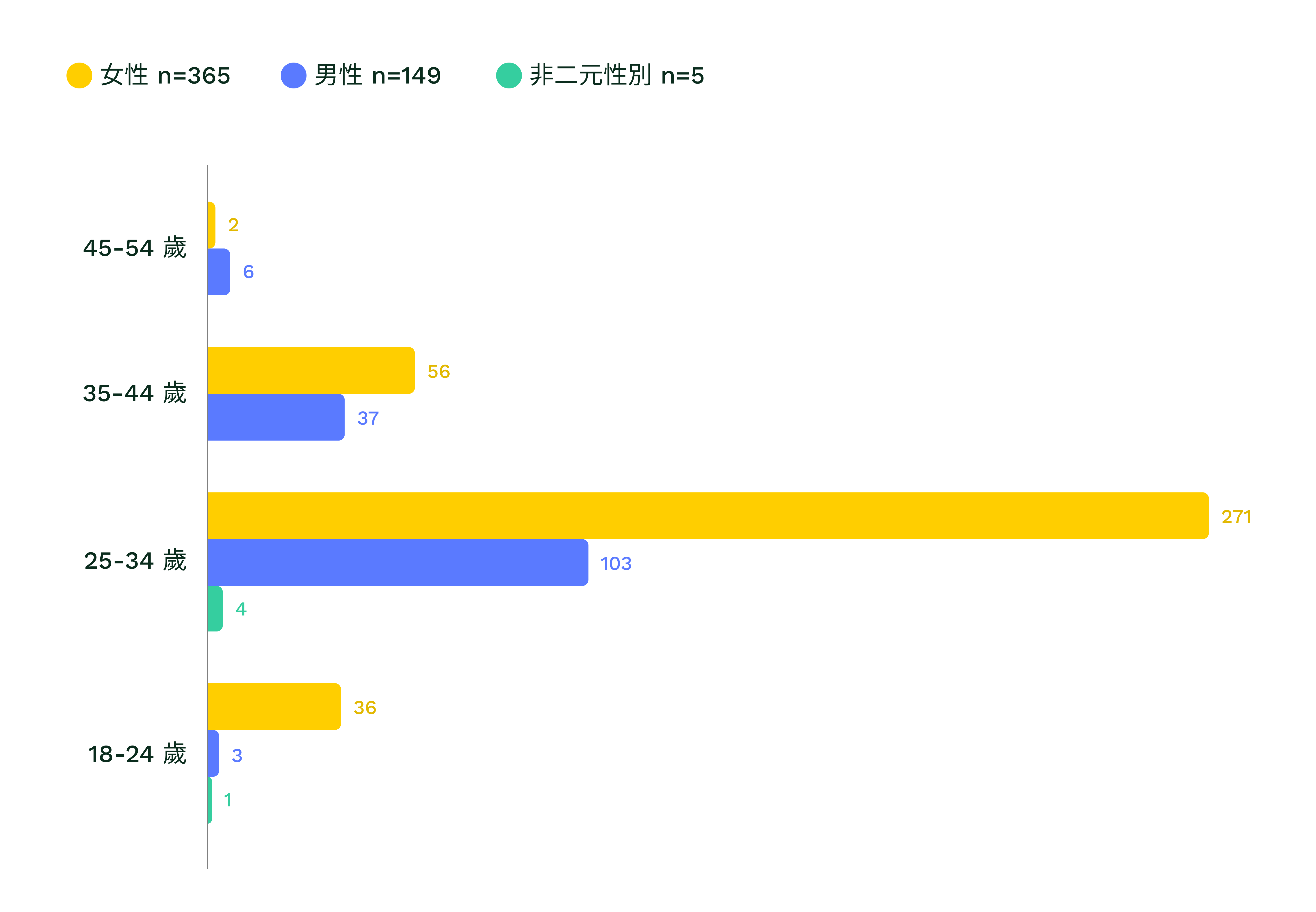
職稱	平均年齡
使用者體驗設計師	30.6
介面設計師 / 視覺設計師	31.0
產品設計師	31.1
研究員 / 分析師	34.2
產品經理	31.4
專案經理	30.1
總監 / 指導	34.5
工程師	32.0
網頁設計師	30.8
資訊架構師	30.8
行銷 / 企劃	31.2
自由工作者 (Freelancer)	31.5
顧問	34.5
老闆 / 創辦人	29.5
互動設計師	26.7
服務設計師	36.2
UX 寫手 (UX Writer)	29.5

n = 511

＊樣本數少於 10 人之職稱未製圖



1.05 年齡分佈 | 依性別

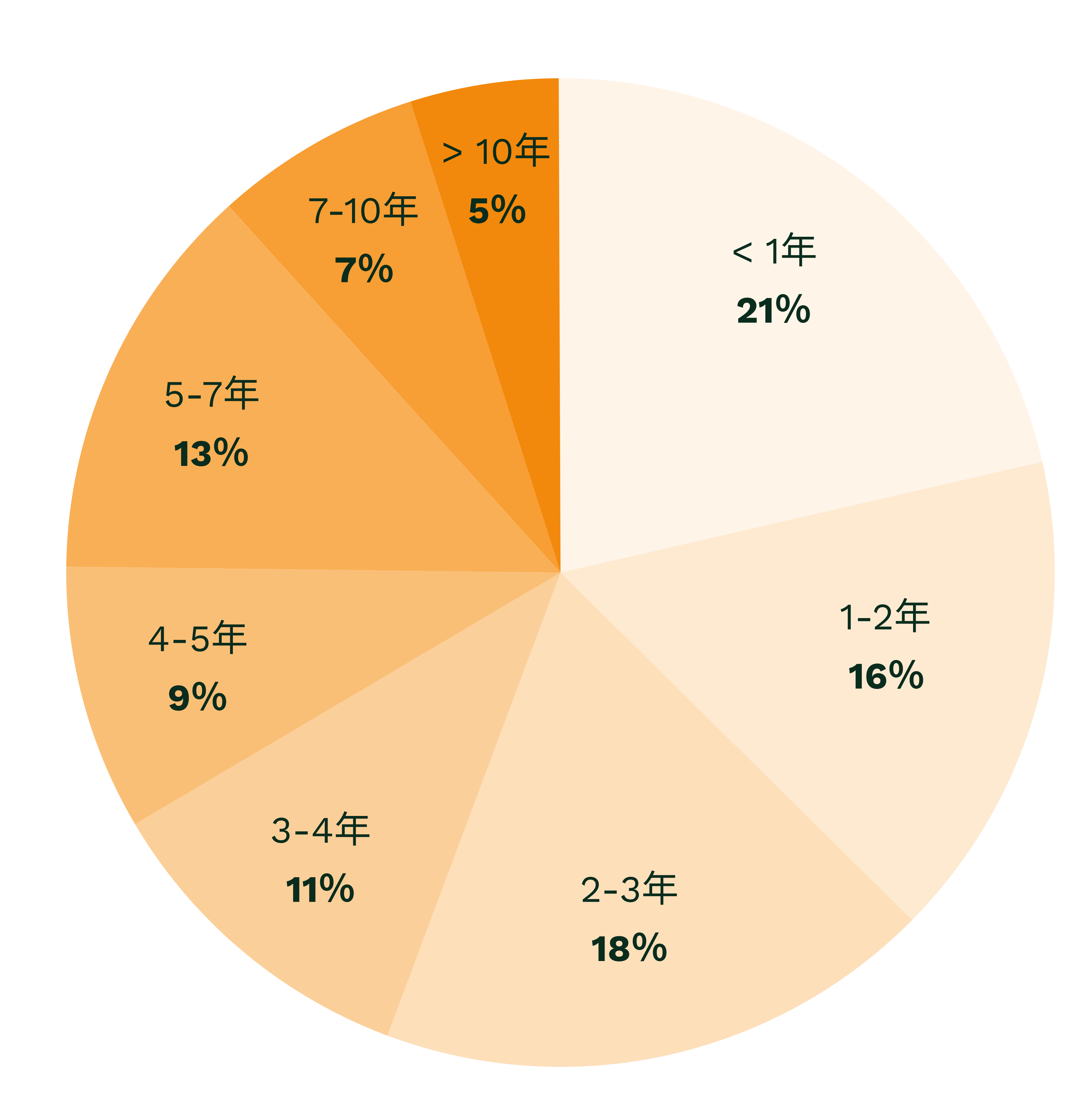


年齡區間	女性	男性	非二元
45 - 54 歲	2	6	0
35 - 44 歲	56	37	0
25 - 34 歲	271	103	4
18 - 24 歲	36	3	1

INSIGHT

多數 UX 工作者年齡介於 25-34 歲，並以女性居多。
35-44 歲工作者，男性佔比較 2020 年有較明顯的下降，減少約 12%。

1.06 從事 UX 相關工作之年資分佈



年資（年）	百分比
< 1	21%
1-2	16%
2-3	18%
3-4	11%
4-5	9%
5-7	13%
7-10	7%
> 10	5%

n = 526

1.07 工作區域分佈



台灣中部
台中 / 彰化 / 南投
6%

台灣南部
雲林 / 嘉義 / 台南 / 高雄 / 屏東
4%

台灣北部
桃園 / 新竹 / 苗栗
5%

台灣北部
台北 / 新北 / 基隆
85%

台灣地區	百分比
北部（北北基）	85%
北部（桃竹苗）	5%
中部	6%
南部	4%

n = 481

台灣以外之地區	百分比
美洲	49%
東亞 (日本＆韓國)	16%
歐洲	9%
澳洲＆紐西蘭	7%
中國	7%
香港＆澳門	4%
南亞與東南亞	4%
非洲	2%
其他	2%

n = 45


UXTW
台灣使用者經驗設計協會
Taiwan User Experience Professional Association

2

產業

2.01 工作產業類別

受雇工資類別

n=526

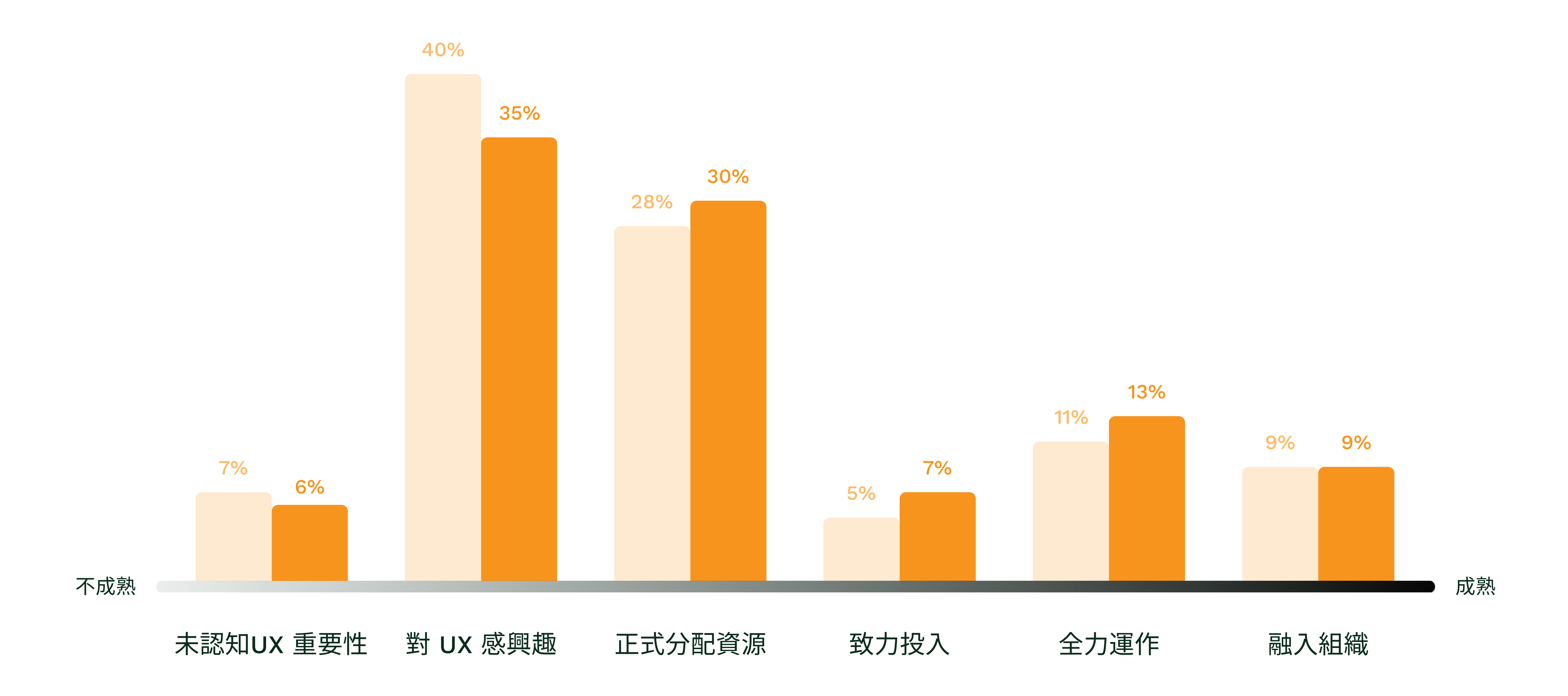
受雇工資類別	比例
產業內工作者	72%
設計顧問公司/個人自由工作者	28%

產業內工作者產業分布比例

n=381

產業	比例
軟體服務業	47%
消費性電子產品製造業	13%
金融服務業	9%
電子與半導體製造業	6%
網際網路與電信服務	5%
媒體傳播產業	3%
一般民生消費商品	3%
醫療服務與健康業	2%
遊戲產品相關	2%
政府與公共事業	2%
其他	8%

2.02 組織 UX 發展成熟度

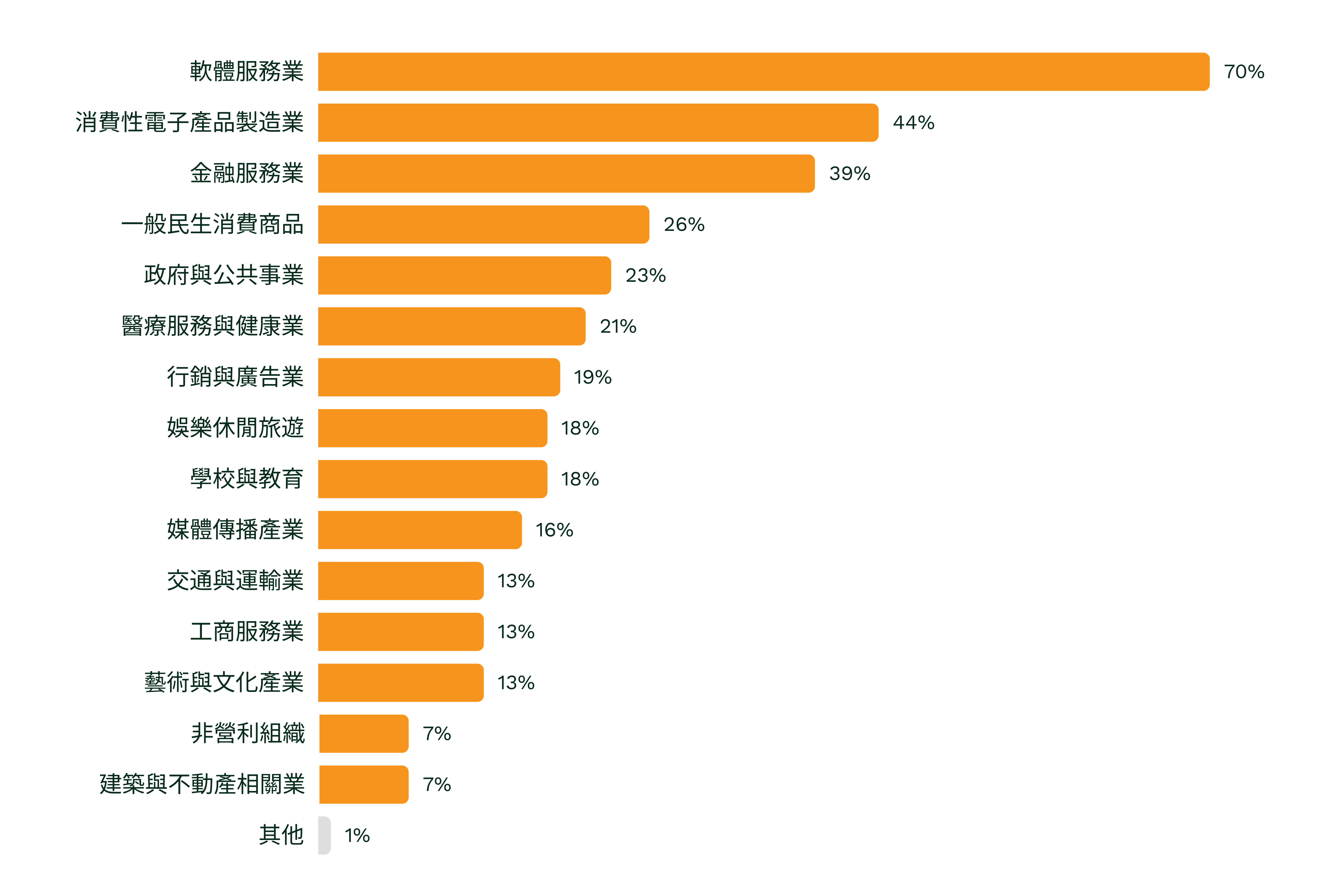


成熟度指標	2020	2021
未認知 UX 重要性	7%	6%
對 UX 感興趣	40%	35%
正式分配資源	28%	30%
致力投入	5%	7%
全力運作	11%	13%
融入組織	9%	9%

n = 381

＊樣本數僅有產業內工作者，不含設計顧問公司/個人自由工作者

2.03 設計顧問公司＆自由工作者接案產業類型 n=135




UXTW
台灣使用者經驗設計協會
Taiwan User Experience Professional Association

3

學習 & 教育

3.01 學歷分佈 | 依職稱



職稱	高中職	大學專科	碩士	博士
使用者體驗設計師	1%	43%	55%	1%
介面設計師 / 視覺設計師	0%	64%	36%	0%
產品設計師	0%	43%	57%	0%
研究員 / 分析師	0%	22%	75%	3%
產品經理	0%	39%	61%	0%
專案經理	0%	57%	43%	0%
工程師	0%	58%	42%	0%
網頁設計師	0%	50%	50%	0%
資訊架構師	0%	29%	71%	0%
行銷 / 企劃	0%	66%	17%	17%
UX 寫手 (UX Writer)	0%	100%	0%	0%
互動設計師	0%	33%	67%	0%
服務設計師	0%	33%	67%	0%

n = 501

＊樣本數少於 10 人之職稱未製圖；表格不包含管理職

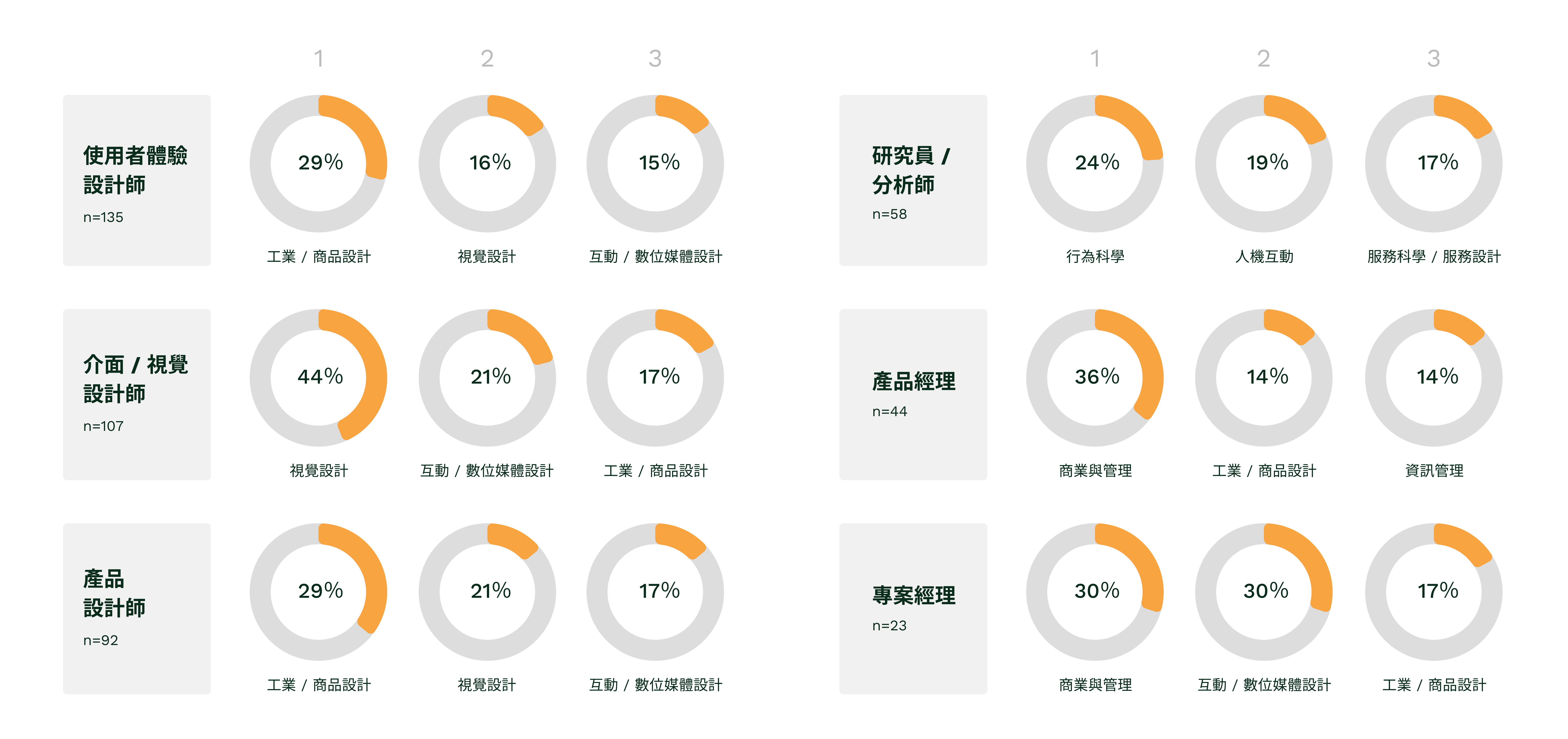


3.02 學科分佈 n=498

＊可能包含雙主修學位，故總百分比超過100%

學科	百分比
工業設計 / 商品設計	23%
視覺設計	20%
互動 / 數位媒體設計	15%
使用者經驗設計	11%
商業與管理	10%
人機互動	10%
大眾傳播	7%
行為科學	7%
資訊管理	7%
文史哲學	6%
服務科學 / 服務設計	4%
資訊與通訊工程	4%
社會科學	4%
工業工程 / 人因工程	3%
藝術相關	3%
其他	14%

3.03 學科分佈 | 依職稱


1
2
3
使用者體驗設計師
n=135
29%
工業 / 商品設計
16%
視覺設計
15%
互動 / 數位媒體設計
介面 / 視覺設計師
n=107
44%
視覺設計
21%
互動 / 數位媒體設計
17%
工業 / 商品設計
產品設計師
n=92
29%
工業 / 商品設計
21%
視覺設計
17%
互動 / 數位媒體設計
研究員 / 分析師
n=58
24%
行為科學
19%
人機互動
17%
服務科學 / 服務設計
產品經理
n=44
36%
商業與管理
14%
工業 / 商品設計
14%
資訊管理
專案經理
n=23
30%
商業與管理
30%
互動 / 數位媒體設計
17%
工業 / 商品設計

3.04 學習管道

INSIGHT

相較2020年數據，2021年工作者在學習管道上，網路資訊比例提升了16%，線上課程學習提升10%。

80% 網路資訊
79% 透過工作學習
65% 線上課程
63% 書籍
47% 講座/論壇/研討會
22% 讀書會
17% Mentor/Mentee
13% 實體課程
10% 公司培訓
7% 修讀學校課程

學習管道	百分比
網路資訊	80%
透過工作學習	79%
線上課程	65%
書籍	63%
講座/論壇/研討會	47%
讀書會	22%
Mentor/Mentee	17%
實體課程	13%
公司培訓	10%
修讀學校課程	7%
把時間花在其他地方了	5%
論文資料	1%
高層願意領導	1%
團隊自主分享	1%
數據與研究	1%
Podcast	1%

n = 526
*樣本數少於 5% 未製圖



3.05 學習管道 | 依職稱

n = 526

使用者體驗設計師

學習管道	比例
透過工作學習	81%
網路資訊	80%
線上課程	73%
書籍	68%
社群講座、論壇、研討會	44%

介面 / 視覺設計師

學習管道	比例
網路資訊	84%
透過工作學習	79%
線上課程	73%
書籍	64%
社群講座、論壇、研討會	45%

產品設計師

學習管道	比例
透過工作學習	85%
網路資訊	82%
線上課程	65%
書籍	62%
社群講座、論壇、研討會	53%

研究員 / 分析師

學習管道	比例
網路資訊	79%
透過工作學習	79%
書籍	60%
社群講座、論壇、研討會	50%
線上課程	43%

產品經理

學習管道	比例
透過工作學習	73%
網路資訊	68%
線上課程	55%
書籍	45%
社群講座、論壇、研討會	45%

專案經理

學習管道	比例
網路資訊	87%
線上課程	65%
透過工作學習	65%
書籍	61%
社群講座、論壇、研討會	52%



4

薪資

本報告的薪資分析部分，皆不包含9%（45位）在海外的台灣人

4.01 年薪

問卷調查抽樣結果：

台灣 UX 工作者（不含海外）

年薪平均 84 萬，中位數 75 萬

和去年 (2020) 相比，今年的台灣 UX 工作者年薪平均提高了 2 萬；中位數提高了 3 萬。

4.02 **年薪 | 依職稱**

中位數　平均數

30 40 50 60 70 75 80 84 90 100 (萬)

使用者體驗設計師

介面 / 視覺設計師

產品設計師

研究員 / 分析師

產品經理

專案經理

工程師

全體中位數　全體平均數

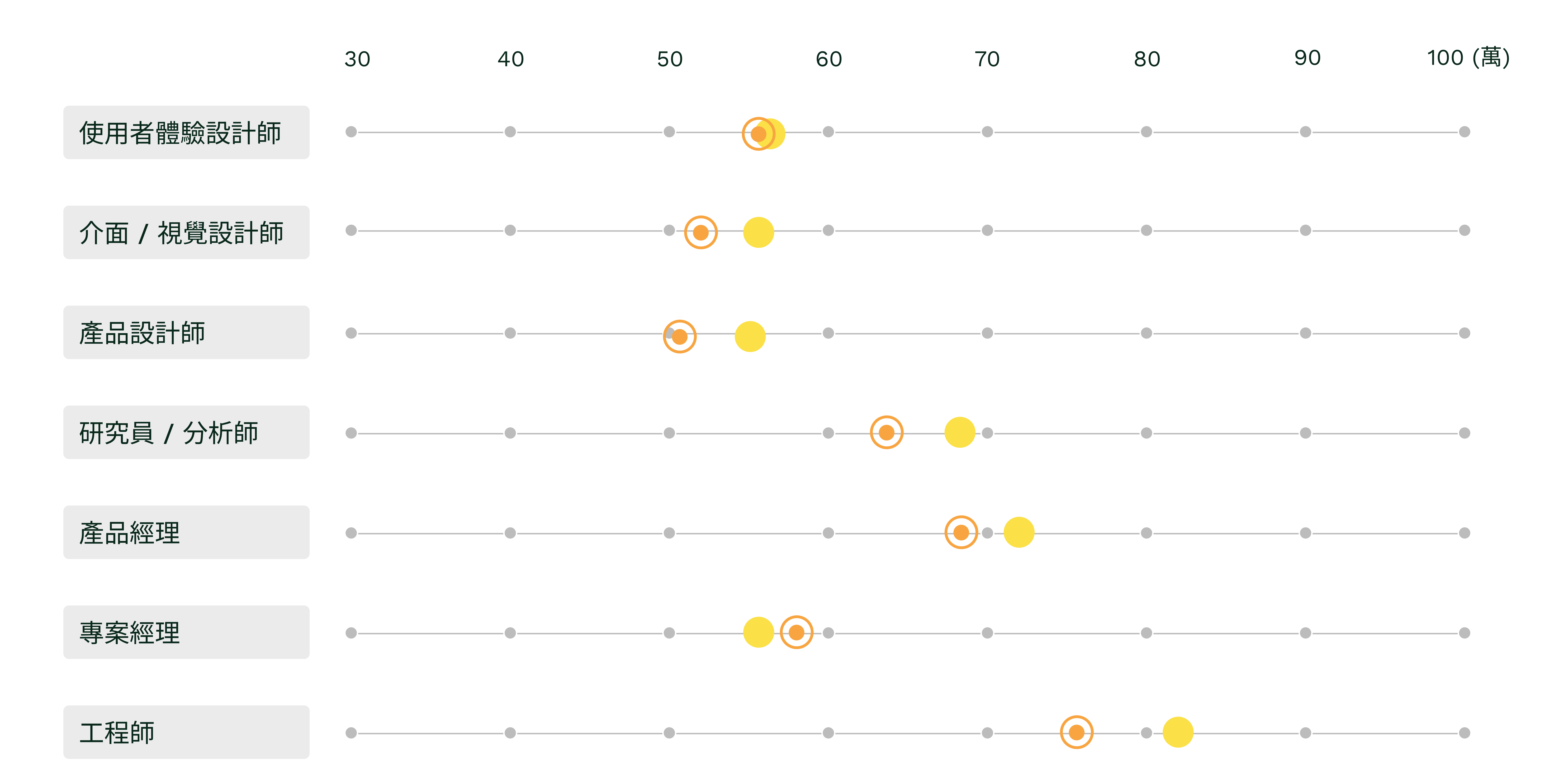
職稱	中位數(萬)	平均數(萬)
使用者體驗設計師	78	82
介面設計師 / 視覺設計師	65	70
產品設計師	85	79
研究員 / 分析師	79	85
產品經理	80	80
專案經理	70	70
總監 / 指導	78	87
工程師	62	73
網頁設計師	48	54
資訊架構師	83	88
行銷 / 企劃	80	85
自由工作者 (Freelancer)	48	51
顧問	163	137
老闆 / 創辦人	65	90
互動設計師	90	116
服務設計師	70	67
UX 寫手 (UX Writer)	65	67

n = 481

＊樣本數少於 10 人之職稱與管理職未製圖



4.03 **年薪** | 依年資：未滿一年



職稱	中位數(萬)	平均數(萬)
使用者體驗設計師	55	56
介面設計師 / 視覺設計師	52	55
產品設計師	50	54
研究員 / 分析師	63	68
產品經理	68	71
專案經理	57	55
工程師	75	81
網頁設計師	45	47
資訊架構師	80	80
行銷 / 企劃	40	40
互動設計師	40	40
UX 寫手 (UX Writer)	60	60

n = 106

＊樣本數少於 10 人之職稱與管理職未製圖

4.04 設計師 / 研究員年薪 | 依年資

中位數　平均數

年資 / 年薪	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150 (萬)

使用者體驗設計師 n=135
- 4年以下
- 4-7 年
- 7 年以上

介面 / 視覺設計師 n=107
- 4年以下
- 4-7 年
- 7 年以上

產品設計師 n=92
- 4年以下
- 4-7 年
- 7 年以上

研究員/分析師 n=53
- 4年以下
- 4-7 年
- 7 年以上

職稱	年資	中位數(萬)	平均數(萬)
使用者體驗設計師 n=135	4 年以下	66	71
	4-7年	98	100
	7年以上	110	115
介面設計師 / 視覺設計師 n=107	4 年以下	62	65
	4-7年	76	77
	7年以上	130	134
產品設計師 n=92	4 年以下	66	73
	4-7年	100	107
	7年以上	100	113
研究員 / 分析師 n=53	4 年以下	73	78
	4-7年	117	114
	7年以上	138	150

＊各職業年資樣本數少於 10 人之職稱未製圖



4.05 **性別 & 年薪** | 年資 4 年以下

● 男性 n=81 ● 女性 n=241

年薪	男性	女性
> 200萬元	0%	1%
150-200萬元	3%	1%
110-150萬元	7%	3%
90-110萬元	12%	9%
70-90萬元	30%	23%
50-70萬元	37%	42%
30-50萬元	11%	21%



4.06 **性別&年薪** | 年資 4 年以上

男性 n=149　女性 n=365

年薪	男性 n=149	女性 n=365
> 200萬元	17%	1%
150-200萬元	14%	5%
110-150萬元	19%	26%
90-110萬元	29%	29%
70-90萬元	15%	21%
50-70萬元	6%	16%
30-50萬元	0%	2%




UXTW
台灣使用者經驗設計協會
Taiwan User Experience Professional Association

5

工作

5.01 每週平均工時

2020年　2021年

	2020年	2021年
< 40 小時	18%	16%
40-50 小時	72%	74%
50-60 小時	8%	7%
> 60 小時	2%	3%

每週平均工時	2020	2021
< 40 小時	18%	16%
40-50 小時	72%	74%
50-60 小時	8%	7%
> 60 小時	2%	3%

n = 526



5.02 每週平均工時 | 依職稱

< 40 小時　40-50 小時　50-60 小時　> 60 小時

100%
50%
0%

	使用者體驗設計師	介面 / 視覺設計師	產品設計師	研究員 分析師	產品經理	專案經理	工程師
< 40	16%	12%	28%	15%	7%	18%	
> 60	2%	1%		3%		4%	
50-60	4%	6%	7%	10%	18%		
40-50	78%	81%	65%	72%	75%	78%	100%

職稱	< 40	40-50	50-60	> 60hr
使用者體驗設計師	16%	78%	4%	2%
介面設計師 / 視覺設計師	12%	81%	6%	1%
產品設計師	28%	65%	7%	0%
研究員 / 分析師	15%	72%	10%	3%
產品經理	7%	75%	18%	0%
專案經理	18%	78%	0%	4%
總監 / 指導	0%	54%	23%	23%
工程師	0%	100%	0%	0%
網頁設計師	24%	63%	0%	13%
資訊架構師	0%	72%	14%	14%
行銷 / 企劃	0%	83%	0%	17%
自由工作者 (Freelancer)	60%	40%	0%	0%
顧問	0%	100%	0%	0%
老闆 / 創辦人	67%	33%	0%	0%
互動設計師	33%	0%	0%	67%
服務設計師	33%	34%	33%	0%
UX 寫手 (UX Writer)	67%	33%	0%	0%

n = 526

＊樣本數少於 10 人之職稱未製圖



5.03 **每週平均工時 | 依公司型態**

● 產業內工作者 ● 設計顧問公司 / 個人自由工作者

< 40 小時	40-50 小時	50-60 小時	> 60 小時
74% / 76%	8% / 6%	2% / 6%	16% / 12%

每週平均工時	產業內工作者	設計顧問公司 / 自由工作者
< 40 小時	74%	76%
40-50 小時	8%	6%
50-60 小時	2%	6%
>60 小時	16%	12%

n = 526



5.04 **最低工作年資要求 | 依職稱**



100%
50%
0%

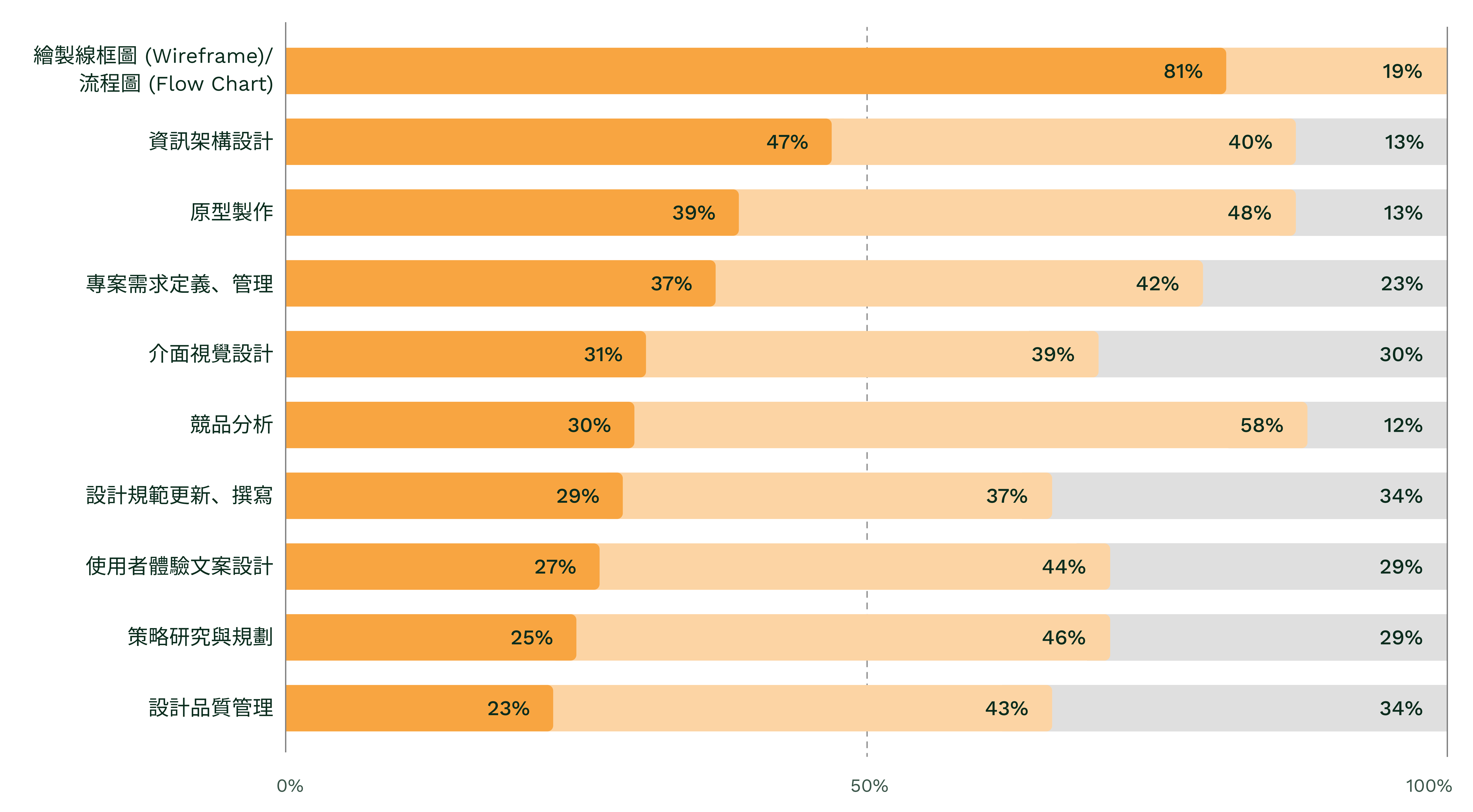
使用者體驗設計師：39%、17%、22%、16%、4%、2%
介面 / 視覺設計師：43%、23%、22%、10%、2%
產品設計師：36%、14%、17%、28%、4%、1%
研究員分析師：43%、7%、22%、21%、7%
產品經理：43%、9%、30%、11%、2%、5%
專案經理：65%、13%、4%、9%、9%
工程師：33%、33%、17%、17%

職稱	無限制	最少 1	1-3	3-5	5-7	> 7 年
使用者體驗設計師	39%	17%	22%	16%	4%	2%
介面 / 視覺設計師	43%	23%	22%	10%	0%	2%
產品設計師	36%	14%	17%	28%	4%	1%
研究員 / 分析師	43%	7%	22%	21%	7%	0%
產品經理	43%	9%	30%	11%	2%	5%
專案經理	65%	13%	4%	9%	9%	0%
總監 / 指導	23%	0%	0%	23%	31%	23%
工程師	33%	0%	33%	17%	0%	17%
網頁設計師	50%	12%	13%	25%	0%	0%
資訊架構師	72%	0%	14%	14%	0%	0%
行銷 / 企劃	33%	67%	0%	0%	0%	0%
自由工作者	40%	20%	0%	40%	0%	0%
顧問	50%	0%	0%	50%	0%	0%
老闆 / 創辦人	67%	33%	0%	0%	0%	0%
互動設計師	34%	33%	33%	0%	0%	0%
服務設計師	67%	33%	0%	0%	0%	0%
UX 寫手 (UX Writer)	67%	33%	0%	0%	0%	0%

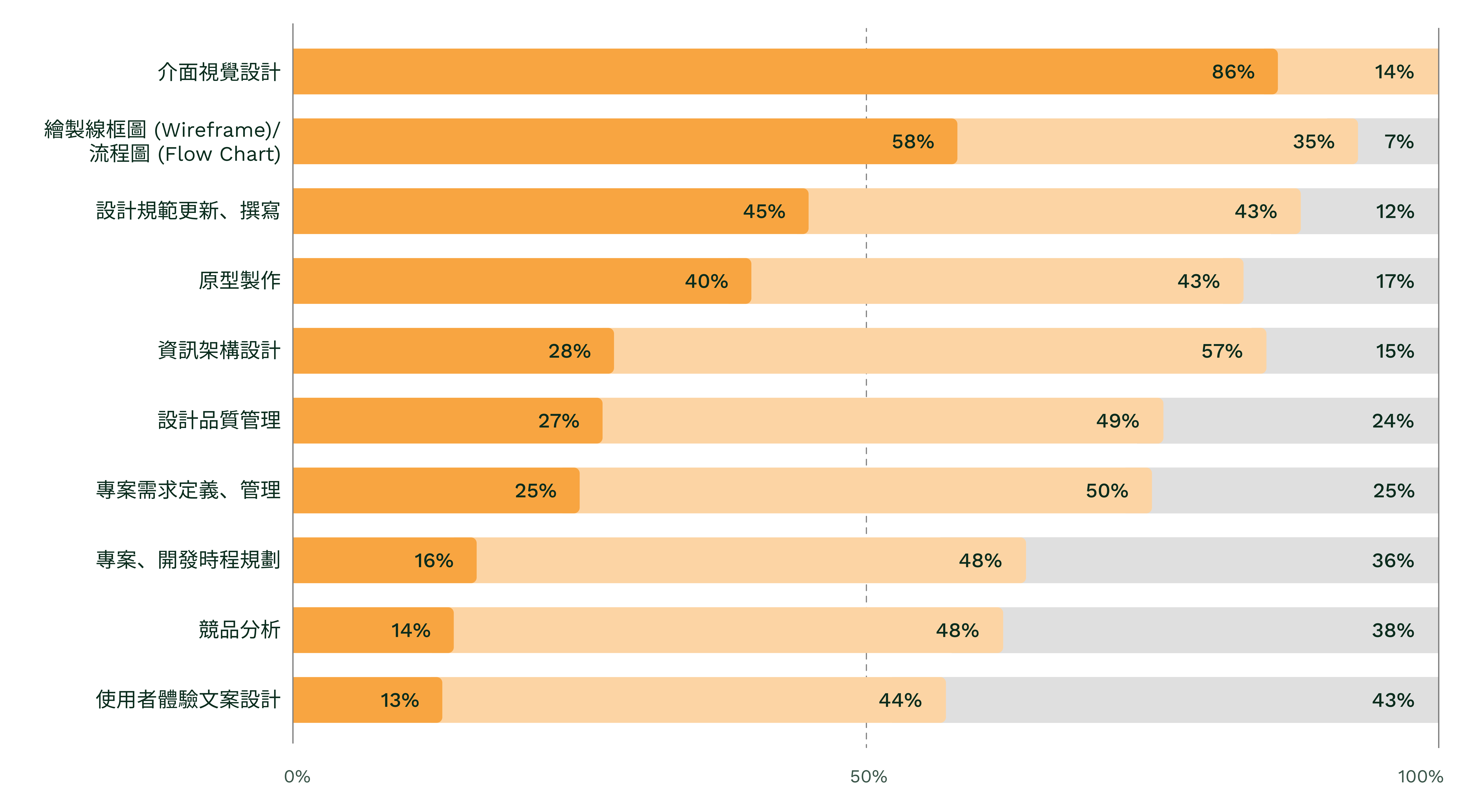
n = 526
＊樣本數少於 10 人之職稱與管理職未製圖



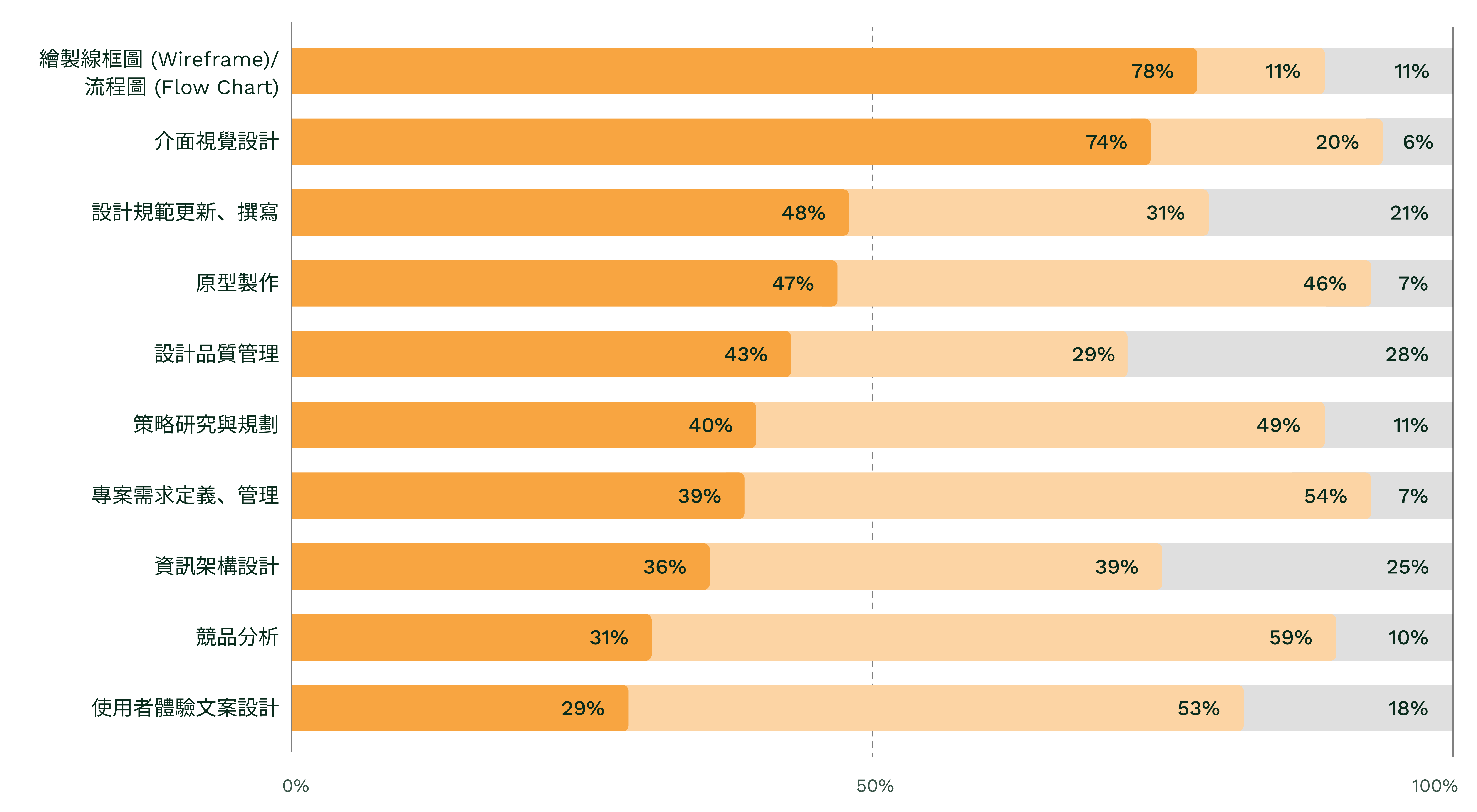
5.05 UX 工作內容 | 使用者體驗設計師 n=135



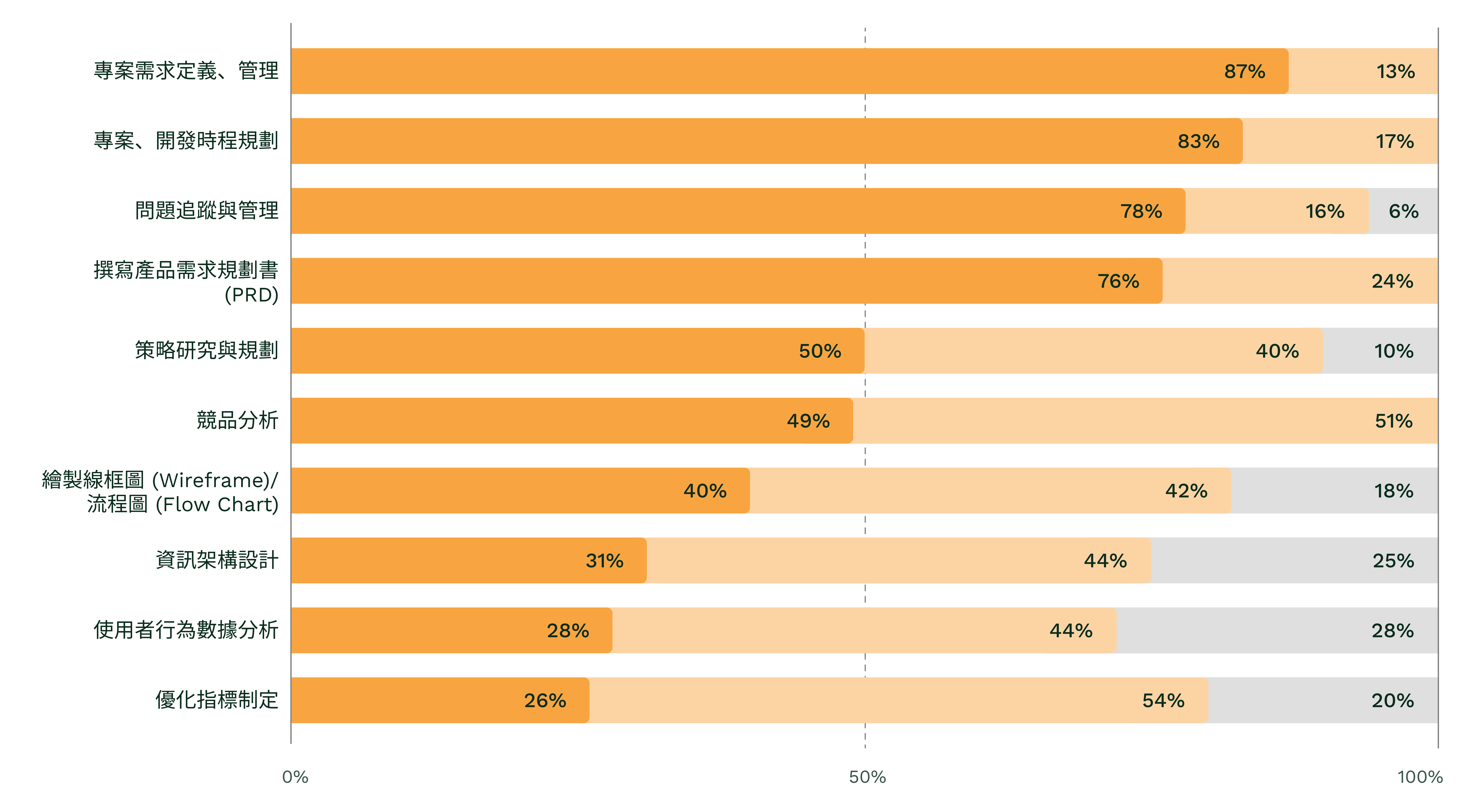
5.06 UX 工作內容 | 介面設計師 / 視覺設計師 n=107



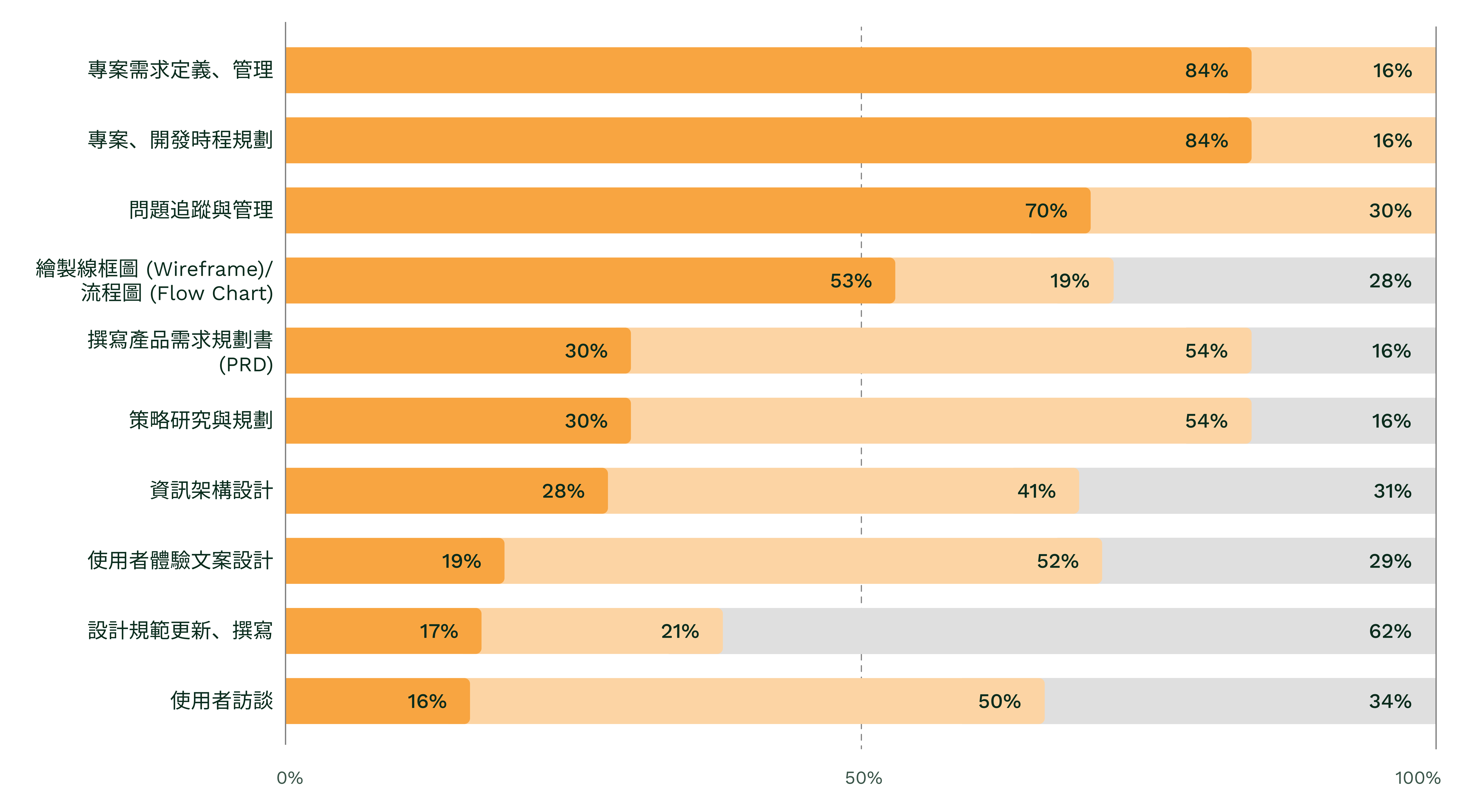
5.07 UX 工作內容 | 產品設計師 n=92



5.08 UX 工作內容 | 產品經理 n=44



5.09 UX 工作內容 | 專案經理 n=23



5.10 UX 工作內容 | 研究員 / 分析師 n=58



項目	經常使用	偶爾使用	完全不需要
使用者訪談	76%	15%	9%
易用性測試（Usability Testing）	72%	15%	13%
策略研究與規劃	52%	33%	15%
專案需求定義、管理	48%	34%	18%
競品分析	35%	55%	10%
專案、開發時程規劃	28%	36%	36%
使用者行為數據分析	23%	45%	32%
問題追蹤與管理	21%	50%	29%
產品實驗設計（A/B Testing）	15%	63%	22%
優化指標制定	14%	51%	35%

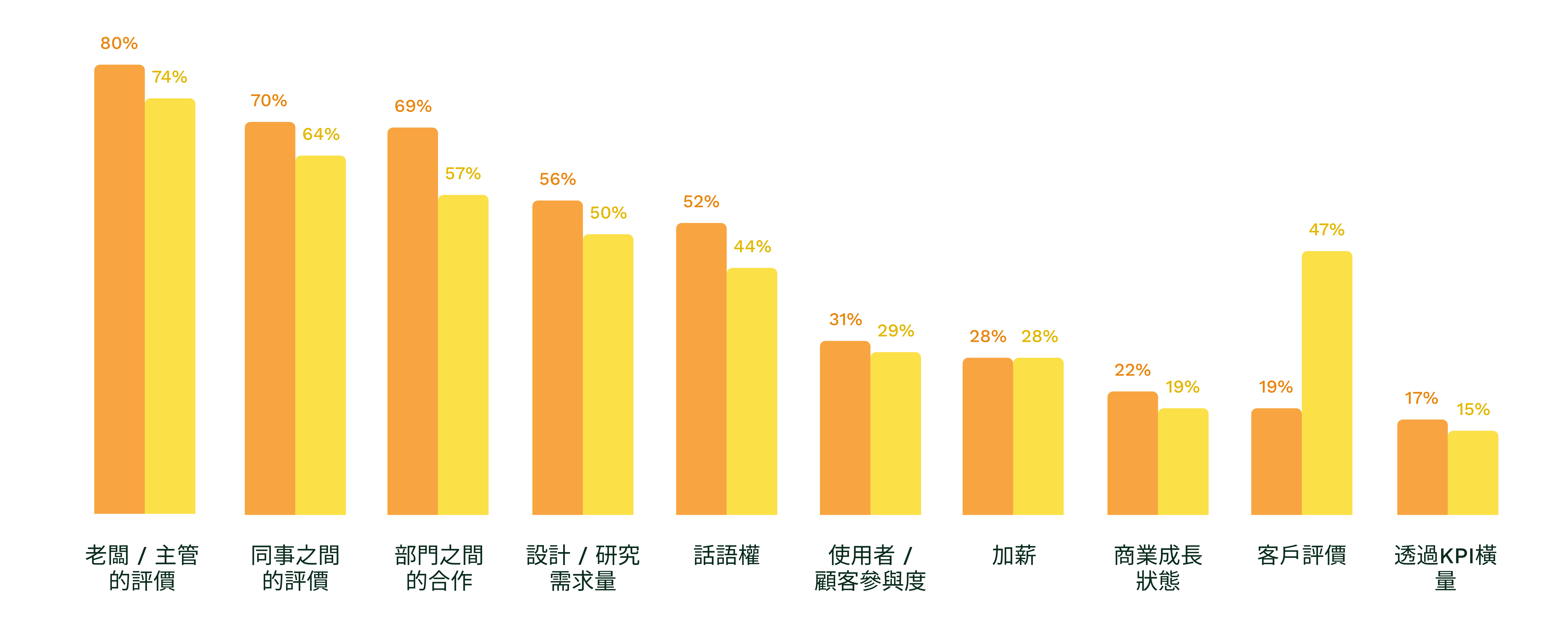
0% 50% 100%

5.11 公司 / 客戶透過什麼方式衡量您目前的工作績效

職稱 / 衡量指標	設計品質	目前公司無既定衡量工作績效	年度專案完成量	設計 / 研究需求量	顧客態度	產品 / 服務行為數據	產品 / 服務收益數據	產品 / 服務迭代數據
全體	43%	34%	34%	30%	26%	18%	18%	14%
使用者體驗設計師	53%	38%	27%	33%	25%	16%	16%	13%
介面 / 視覺設計師	46%	38%	37%	30%	21%	10%	7%	9%
產品設計師	62%	38%	30%	35%	24%	25%	17%	13%
研究員 / 分析師	22%	26%	33%	47%	31%	22%	17%	7%
產品經理	25%	25%	41%	9%	39%	30%	50%	32%
專案經理	17%	48%	65%	9%	26%	9%	22%	8%

5.12 如何衡量自身對組織影響力 | 依公司型態

n = 526

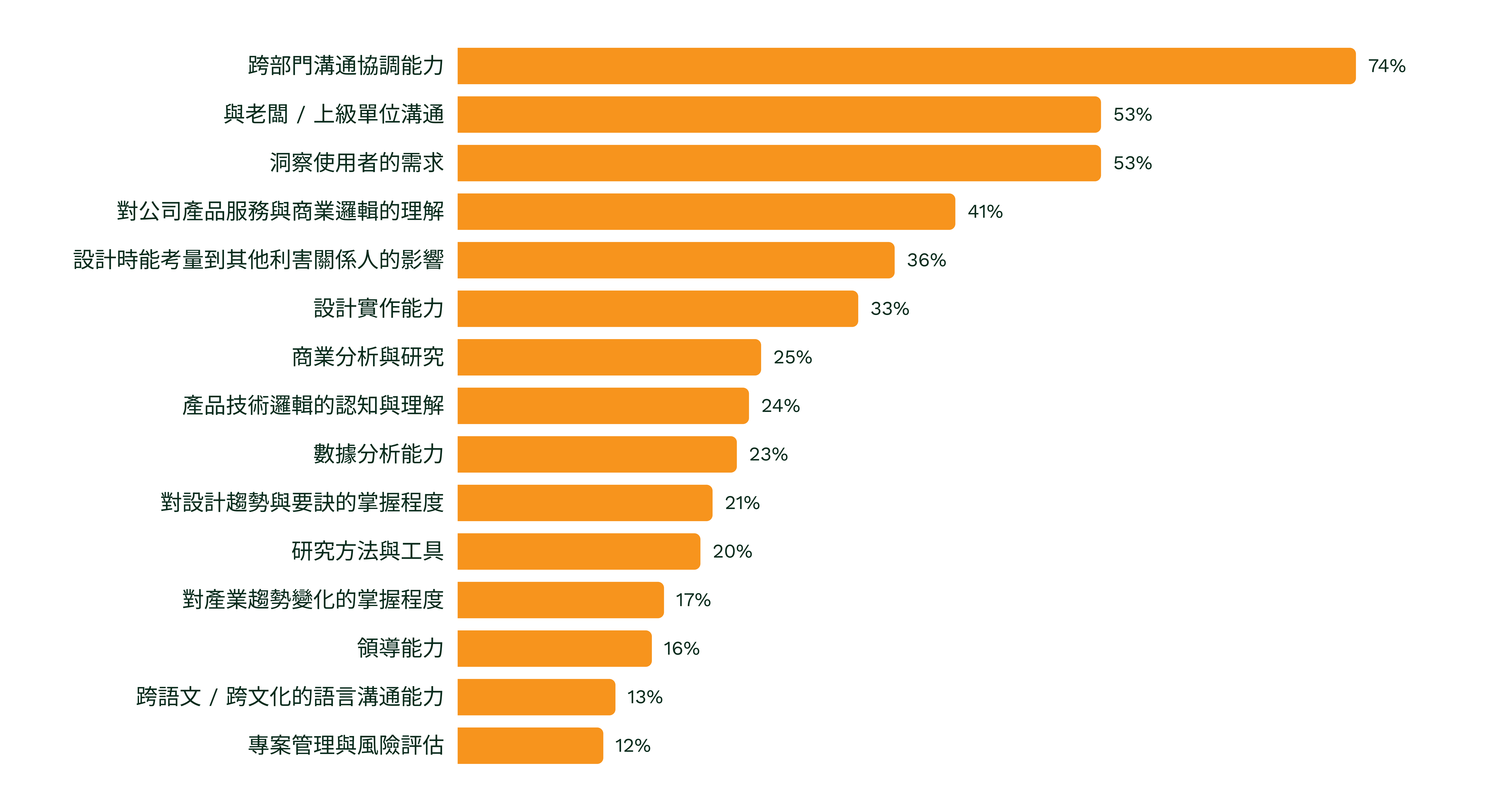



UXTW
台灣使用者經驗設計協會
Taiwan User Experience Professional Association

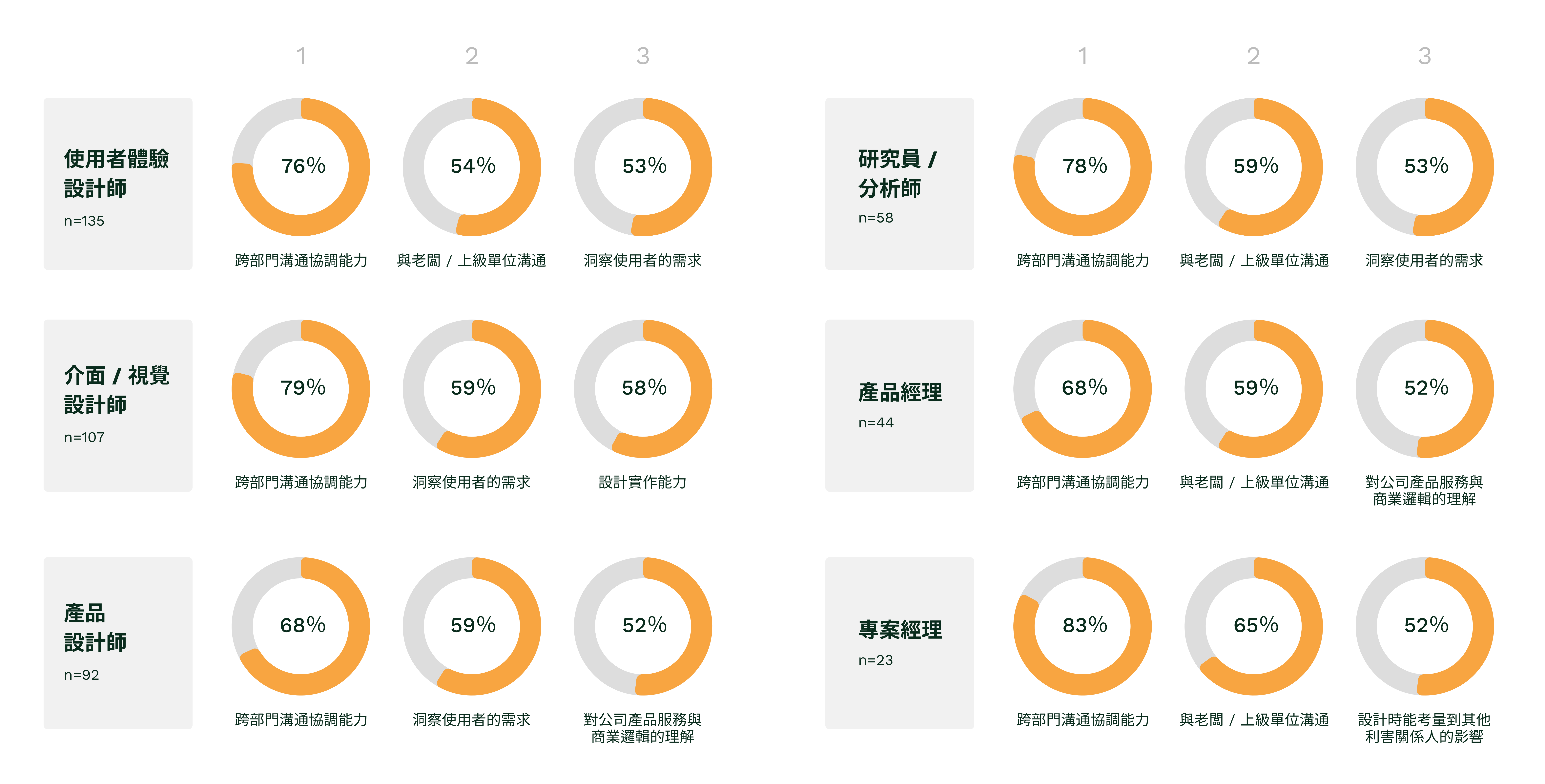
6

職涯

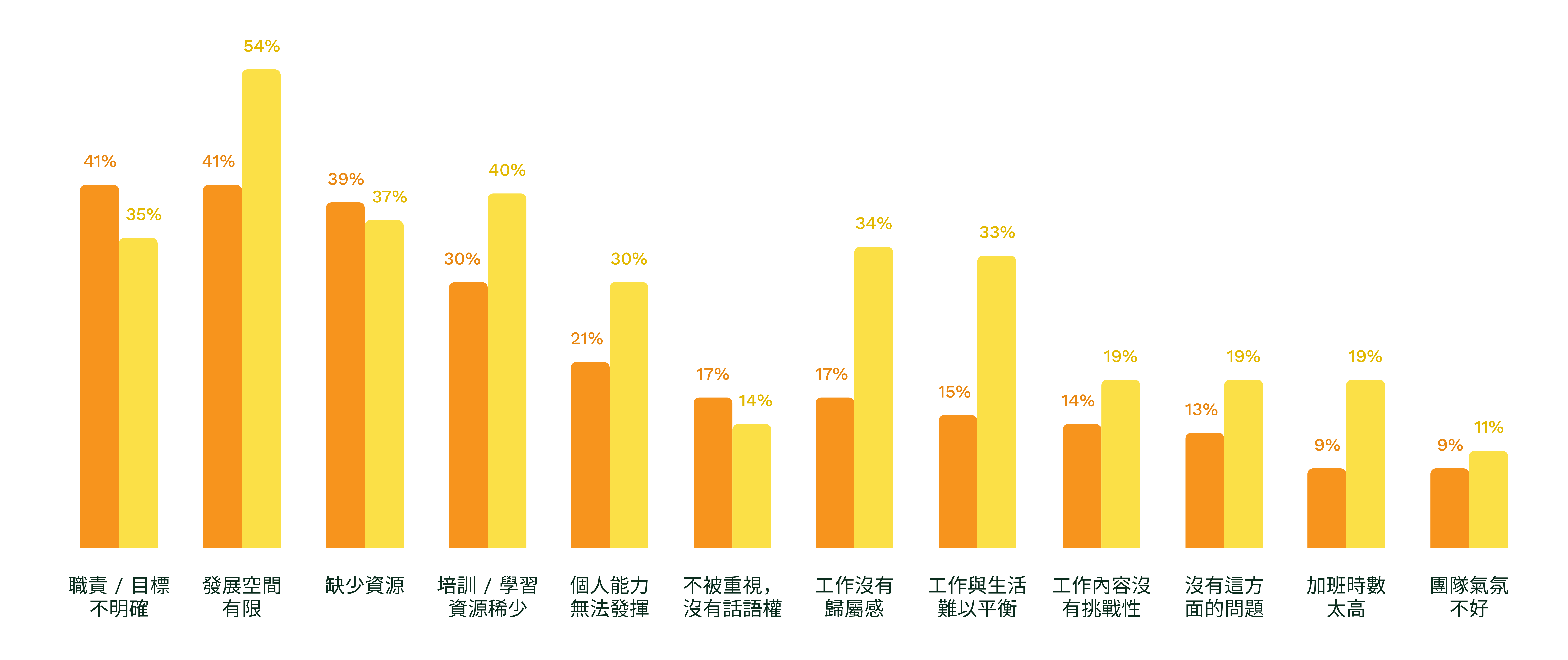
6.01 最重要的工作技能 n=526



6.02 UX 最重要的技能 | 依職稱



6.03 **工作遇到的挑戰 | 依公司型態**



6.04 除了薪資外，找工作時會考量的面向 | 整體 n=498

	項目	比例
01	公司或主管是否對自身專業能力成長有大幅幫助	55%
02	公司是否重視 UX	53%
03	公司的未來發展性，成長的幅度大小	50%
04	是否對公司的產業 / 領域有興趣與熱情	46%
05	公司是否重視工作與生活的平衡	45%
06	考慮公司經營理念是否與自己的價值觀相符	39%
07	公司有清楚、具意義的使命願景，並且實踐	33%
08	是否可以接觸不同類型的專案	28%
09	公司地點便利性	22%
10	公司的規模與品牌知名度	22%

6.05 除了薪資外，找工作時會考量的面向 | 依職稱

使用者體驗設計師
n=135

1. 公司是否重視 UX	70%
2. 公司或主管是否能對自己的專業能力成長有大幅幫助	57%
3. 公司是否重視工作與生活的平衡	47%

研究員 / 分析師
n=58

1. 公司或主管是否能對自己的專業能力成長有大幅幫助	67%
2. 公司是否重視 UX	50%
4. 公司的未來發展性，成長的幅度大小	47%

介面 / 視覺設計師
n=107

1. 公司的未來發展性，成長的幅度大小	57%
2. 公司或主管是否能對自己的專業能力成長有大幅幫助	55%
3. 公司是否重視工作與生活的平衡	53%

產品經理
n=44

1. 公司的未來發展性，成長的幅度大小	66%
2. 公司或主管是否能對自己的專業能力成長有大幅幫助	57%
3. 是否對公司的產業 / 領域有興趣與熱情	50%

產品設計師
n=92

1. 公司是否重視 UX	64%
2. 公司或主管是否能對自己的專業能力成長有大幅幫助	63%
3. 公司的未來發展性，成長的幅度大小	50%

專案經理
n=23

1. 公司地點便利性	52%
2. 是否對公司的產業 / 領域有興趣與熱情	48%
3. 公司是否重視工作與生活的平衡	43%

6.06 **除了薪資外，找工作時會考量的面向** | 依年資

＊取年資前六名的考量項目比較

● 4年以上 n=176　● 4年以下 n=350


INSIGHT

未滿4年的工作者，選擇工作時更重視未來發展，無論在自身專業能力和公司未來潛力。
較資深的工作者，選擇工作時更重視與企業文化和價值觀的契合度。

公司是否重視 UX

4年以上	55%
4年以下	52%

考慮公司經營理念是否與自身價值觀相符

4年以上	47%
4年以下	35%

是否對公司的產業 / 領域有興趣與熱情

4年以上	48%
4年以下	45%

公司或主管是否對自身專業能力成長有大幅幫助

4年以上	46%
4年以下	59%

公司的未來發展性，成長的幅度大小

4年以上	47%
4年以下	52%

公司是否重視工作與生活的平衡

4年以上	44%
4年以下	45%

6.07 **除了薪資外，找工作時會考量的面向** | 依公司型態

● 產業內工作者 ● 設計顧問公司 / 個人自由工作者

產業內工作者

排名	面向	比例
01	公司或主管是否對自身專業能力成長有大幅幫助	56%
02	公司是否重視 UX	54%
03	公司的未來發展性，成長的幅度大小	52%
04	是否對公司的產業 / 領域有興趣與熱情	47%
05	公司是否重視工作與生活的平衡	44%

設計顧問公司 / 個人自由工作者

排名	面向	比例
01	公司是否重視 UX	51%
02	公司或主管是否對自身專業能力成長有大幅幫助	50%
03	公司是否重視工作與生活的平衡	48%
04	公司的未來發展性，成長的幅度大小	47%
05	是否對公司的產業 / 領域有興趣與熱情	44%



6.08 除了薪資外，找工作時會考量的面向 | 主管職

主管職 n=89　非主管職 n=437

主管職 n=89

排名	面向	比例
01	考慮公司經營理念是否與自己的價值觀相符	60%
02	公司是否重視 UX	52%
03	公司的未來發展性，成長的幅度大小	51%
04	是否對公司的產業 / 領域有興趣與熱情	47%
05	公司是否重視工作與生活的平衡	43%

非主管職 n=437

排名	面向	比例
01	公司或主管是否能對自己的專業能力成長有大幅幫助	56%
02	公司是否重視 UX	53%
03	公司的未來發展性，成長的幅度大小	50%
04	是否對公司的產業 / 領域有興趣與熱情	46%
05	公司是否重視工作與生活的平衡	46%

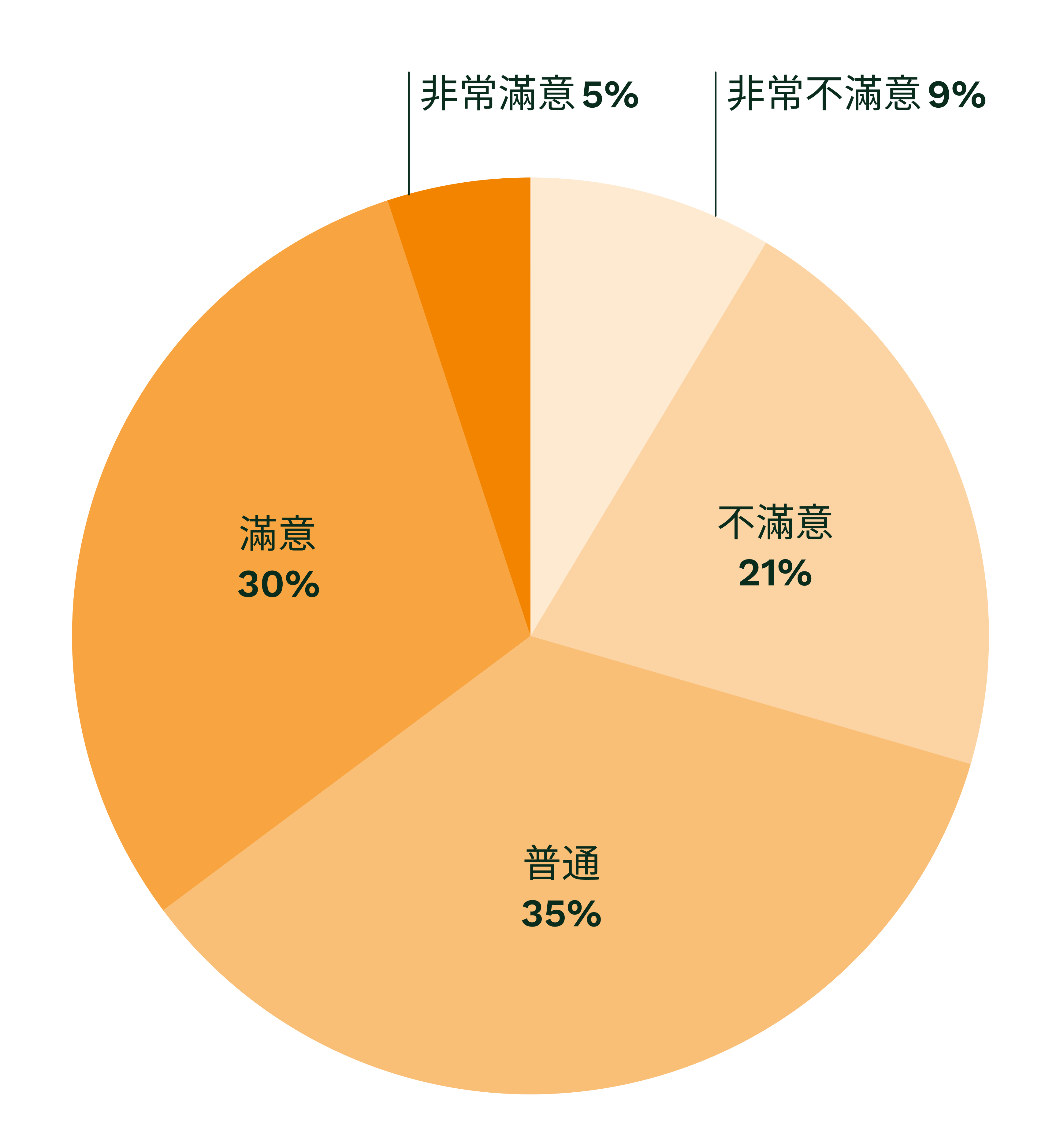




7

福利 & 滿意度

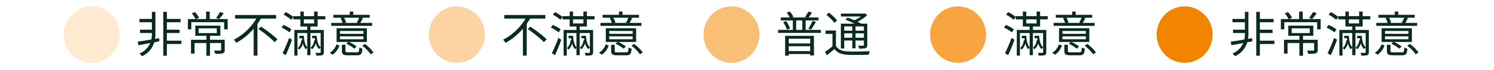
7.01 未來發展性滿意度



滿意度	百分比
非常不滿意	9%
不滿意	21%
普通	35%
滿意	30%
非常滿意	5%

n = 526

7.02 **未來發展性滿意度** | 依產業類別

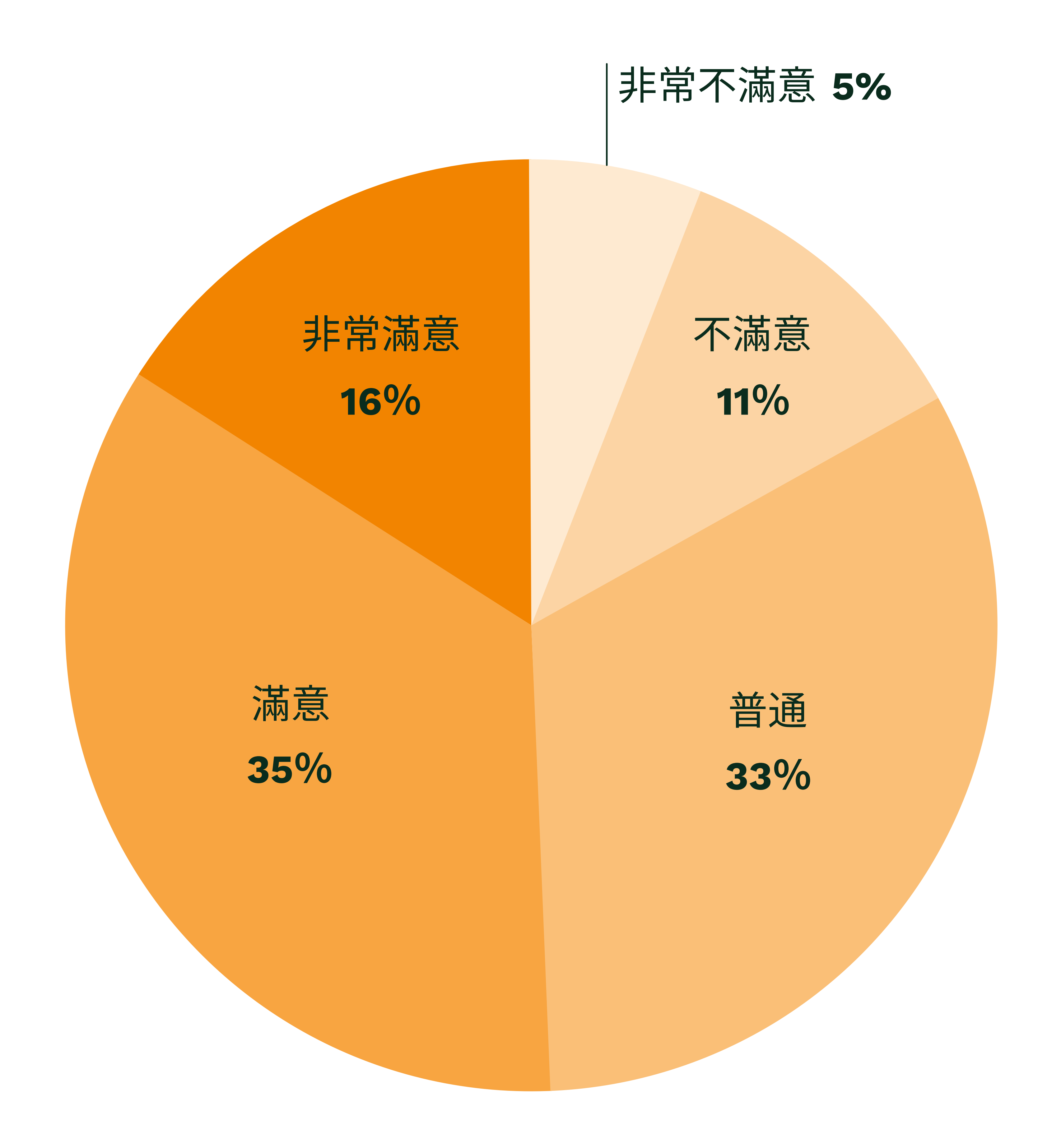


產業	非常不滿意	不滿意	普通	滿意	非常滿意
軟體服務業	6%	21%	33%	33%	7%
乙方 & 自由工作者	8%	17%	35%	34%	6%
消費性電子產品製造業	2%	22%	46%	26%	4%
金融服務業	3%	14%	33%	42%	8%
電子與半導體製造業	14%	27%	40%	14%	5%
網際網路與電信服務		35%	40%	20%	5%
媒體傳播業		23%	31%	31%	15%
一般民生消費商品	30%	40%	30%		
其他	16%	27%	32%	23%	2%

0% 50% 100%

台灣使用者經驗設計協會
Taiwan User Experience Professional Association

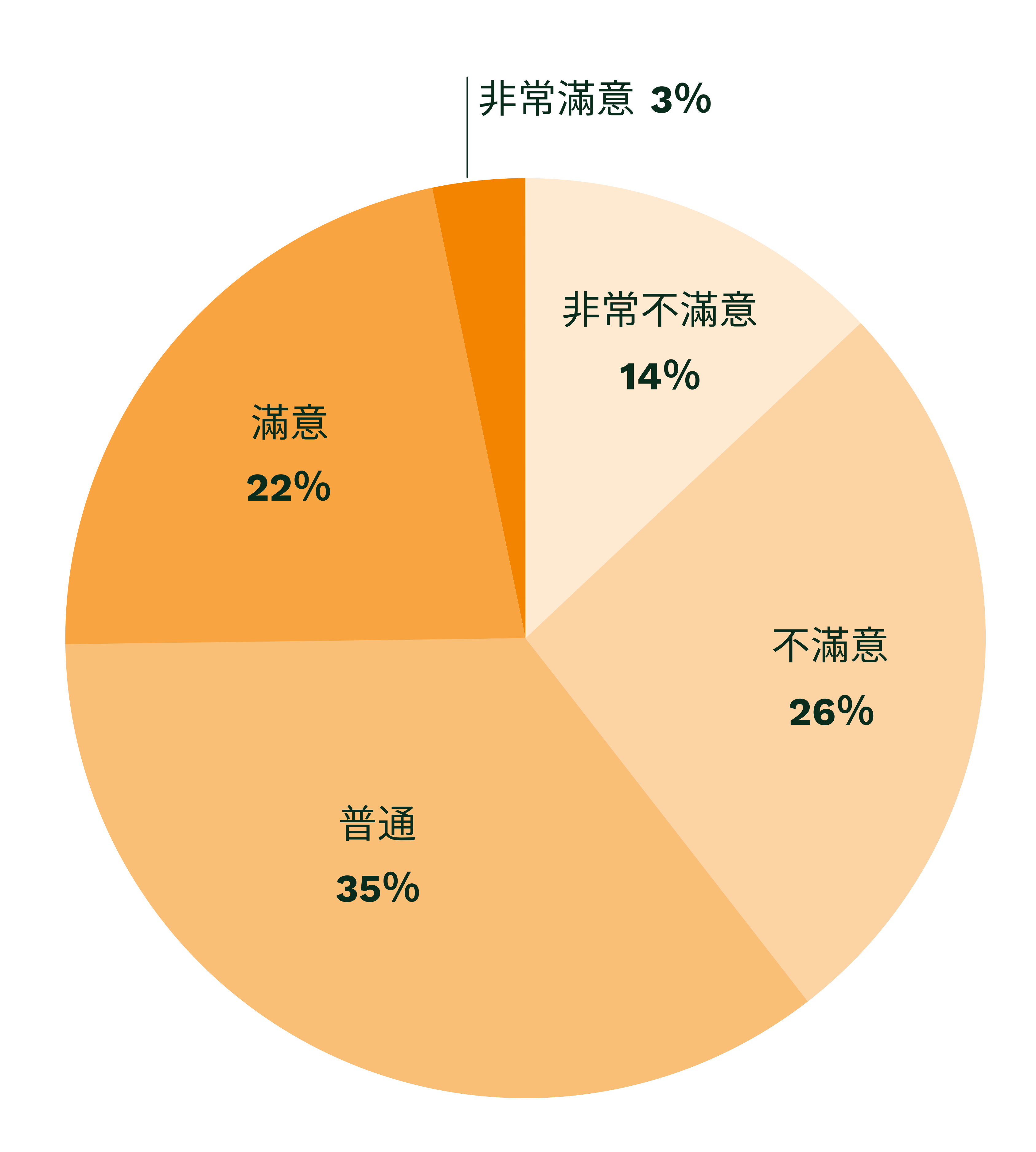
7.03 福利滿意度



滿意度	百分比
非常不滿意	5%
不滿意	11%
普通	33%
滿意	35%
非常滿意	16%

n = 526

7.04 教育培訓滿意度



滿意度	百分比
非常不滿意	14%
不滿意	26%
普通	35%
滿意	22%
非常滿意	3%

n = 526



工作人員感謝名單

CONTRIBUTORS

宣傳 & 調查
江宇震 Yc Chiang
蘇紫瑜 Tzu-Yu Su
曾鈺婷 Yu-Ting Zeng
譚珮秀 Pei-Hsiu Tan
譚采文 Iris Tan

負責理事
葉致宏 Chih-Hung Yeh
陳書儀 Max Chen

設計
譚采文 Iris Tan
曾鈺婷 Yu-Ting Zeng

特別感謝
陳啟亮 Charles Chen
施漢松 Hans Shih

還有填寫問卷，持續支持 **UXTW** 的你們！



THE END

SEE YOU NEXT YEAR :)